

Házkártyák

Baratheon

Foltosképi (Patchface): A csata után megnézheted az ellenfeled kezében lévő házkártyákat és egyet eldobhatsz azok közül.

Salladhó Saan: Ha a csatában van támogatásod, az összes nem-Baratheon hajó harci ereje 0-ra csökken.

Melisandre

Ser Tengerjárom Davos (Ser Davos Seaworth): Ha házkártyáid közül *Stannis Baratheon* a dobott lapjaid között van, e házkártyád harci erejéhez +1 járul és kap egy kardikont.

Tarthy Brienne (Brienne of Tarth)

Renly Baratheon: Ha megnyered ezt a csatát, a csatában harcoló vagy támogató Baratheon-gyalogosadat előléptetheted lovaggá.

Stannis Baratheon: Ha ellenfeled a *Vastrón* befolyási területén előrébb van nálad, e házkártya harci erejéhez +1 járul.

Stark

Catelyn Stark: Ha a csataterén védekezésparancsod van, annak értékét duplán számít.

Ser Rodrick Cassel

A Fekete Hal (the Blackfish): Ebben a csatában nem szenvedhetsz veszteségeket sem a házkártyák képességei, sem a csataikonok, sem a csatakárták miatt.

Hordó Umber (Greatjon Umber)

Roose Bolton: Ha elveszíted ezt a csatát, összes eldobott házkártyádat vedd vissza a kezvedbe (ezt a kártyát is).

Robb Stark: Ha megnyered ezt a csatát, te választhatod ki a tartományt, ahová ellenfeled visszavonul. Csak azok a tartományok közül választhatasz, ahová visszavonulva a legkevesebb veszteséget szenvedne el.

Eddard Stark

Lannister

Cersei Lannister: Ha megnyered ezt a csatát, leveheted hárhonnét a játéktábláról a vesztes egy parancsjelzőjét.

Tyrión Lannister: Azonnal semlegesíted ellenfeled kijátszott házkártyáját. Ellenfeled visszaveszi házkártyáját a kezébe, és egy másikat játszik ki helyette. Ha a kezében nincs másik házkártya, akkor ebben a csatában nem játszik ki házkártyát.

Ser Kevan Lannister: Ha te vagy a támadó, minden harcoló vagy támogató Lannister-gyalogosod harci ereje 1 helyett 2 lesz.

Ser Jaime Lannister

Ser Gregor Clegane

A Kutya (the Hound)

Tywin Lannister: Ha megnyered ezt a csatát, kapsz 2 hatalomjelzőt.

Greyjoy

Hínárhajú Aeron (Aeron Damphair): Saját készletedből most azonnal beadhatsz 2 hatalomjelzőt, hogy eldobd *Hínárhajú Aeron* és helyette (ha tudsz) egy másik házkártyát játszd ki a kezedből.

Hasítottajkú Dagmar (Dagmar Cleftjaw)

Asha Greyjoy: Ha a csatában **nincs** támogatásod, e házkártya kap két kardikont és egy erődikont.

Theon Greyjoy: Ha olyan tartományban harcolsz védekezőként, ahol van vár vagy város, e házkártya harci erejéhez +1 járul és kap egy kardikont.

Balon Greyjoy: Ellenfeled házkártyájának nyomtatott harci ereje 0-ra csökken.

Victarion Greyjoy: Ha te vagy a támadó, minden harcoló és támogató Greyjoy-hajód harci ereje 1 helyett 2 lesz.

Varjúzemű Euron (Euron Crow's Eye)

Tyrell

A Töviskirálynő (Queen of Thorns): Azonnal vedd le ellenfeled egy parancsjelzőjét egy, a csataterrel szomszédos tartományról (de ha ellenfeled a támadó, a támadáshoz felhasznált menetelésparancsot nem veheted le).

Margaery Tyrell

Alester Florent

Randyll Tarly

Ser Loras Tyrell: Ha támadóként győztél a csatában, a menetelésparancsodat ne dobd el, hanem rakd át a meghódított tartományra.

Utóbb, de még ebben az akciószakaszban újra végrehajthatod ezt a menetelésparancsot.

Ser Garlan Tyrell

Mace Tyrell: Azonnal pusztítsd el ellenfeled egyik támadó vagy védekező gyalogosát.

Martell

Doran Martell: Azonnal rakd át egy tetszőleges befolyási területen ellenfeled jelzőjét az utolsó pozícióra.

Arianne Martell: Ha védekezőként vesztettél a csatában, ellenfeled nem vonulhat be támadó egységeivel a csataterre, azok visszamennek abba a tartományba, ahonnan támadtak. Saját egységeid ettől még visszavonulnak.

Homok Nymeria (Nymeria Sand): Ha te vagy a védekező, ez a házkártya kap egy erődikont; ha te vagy a támadó, ez a házkártya kap egy kardikont.

Homok Obara (Obara Sand)

Éjcsillag (Darkstar)

Areo Hotah

A Vörös Vipera (the Red Viper)

Westeroskártyák

I-es pakli

Utánpótlás (Supply): Az utánpótlásjelzők áthelyezése, a seregek ellenőrzése.

Toborzás (Mustering): Új egységek felállítása a várakban és a városokban.

A nyár utolsó napjai (Last Days of Summer): Nem történik semmi.

Közeleg a tél (Winter is Coming): Azonnal meg kell keverni a paklit, majd új kártyát kell felcsapni és azt végrehajtani.

Pengetrón (A Throne of Blades): A *Vastrón* tulajdonosa választ: **a)** vagy *utánpótlásra* kerül sor **b)** vagy *toborzásra* kerül sor, **c)** vagy nem történik semmi.

II-es pakli

Királyok csatája (Clash of Kings): Licitálás a három befolyási terület pozícióira.

Trónok harca (Game of Thrones): Mindenki annyi hatalomjelzőt kap, ahány hatalomikon van az általa ellenőrzött tartományokon.

A nyár utolsó napjai (Last Days of Summer): Nem történik semmi.

Közeleg a tél (Winter is Coming): Azonnal meg kell keverni a paklit, majd új kártyát kell felcsapni és azt végrehajtani.

Sötét szárnyak, sötét szavak (Dark Wings, Dark Words): A *hírvivő holló* tulajdonosa választ: **a)** vagy licitálni kell a három befolyási terület pozícióira, **b)** vagy mindenki annyi hatalomjelzőt kap, ahány hatalomikon van az általa ellenőrzött tartományokon, **c)** vagy nem történik semmi.

III-as pakli

A vadak támadása (Wildlings Attack): A vadak rázúdulnak Westerosra.

Viharok tengere (Sea of Storms): A következő tervezési szakaszban nem rakható le portyázásparancs.

Őszi esők (Rains of Autumn): A következő tervezési szakaszban nem rakható le +1-es menetelésparancs.

Hazugságok hálója (Web of Lies): A következő tervezési szakaszban nem rakható le támogatásparancs.

Kardok vihara (Storm of Swords): A következő tervezési szakaszban nem rakható le védekezésparancs.

Hollók lakomája (Feast for Crows): A következő tervezési szakaszban nem rakható le hatalomszerzés-parancs.

A bűnös megbüntetése (Put to the Sword): A *valyriai acélkard* tulajdonosa választ: **a)** vagy nem rakható le a következő tervezési szakaszban védekezésparancs, **b)** vagy nem rakható le a következő tervezési szakaszban +1-es menetelésparancs, **c)** vagy nincs korlátozás.

Vadkártyák

Nyugalom a Falnál (Silence at the Wall)

A vadak győzelme: *Legkisebb licit:* Nem történik semmi. *Mindenki más:* Nem történik semmi.

Az Őrség győzelme: *Legnagyobb licit:* Nem történik semmi.

A Falon Túli Király (a King Beyond the Wall)

A vadak győzelme: *Legkisebb licit:* Minden befolyási területen az utolsó pozícióba kerül. *Mindenki más:* Játéksorrendben minden játékos választ a *hűbérese* és a *királyi udvar* befolyási területe között, ahol jelzője az utolsó pozícióba kerül.

Az Őrség győzelme: *Legnagyobb licit:* Választ egy befolyási területet és ott jelzője a legelső pozícióba kerül (a hatalom jelképei közül megkapja az adott befolyási területhez tartozót).

Bőreváltó felderítő (Skinchanger Scout)

A vadak győzelme: *Legkisebb licit:* Saját készletéből visszaadja az összes hatalomjelzőt. *Mindenki más:* Saját készletéből visszaad 2 hatalomjelzőt (egyet vagy nullát, ha csak annyija van).

Az Őrség győzelme: *Legnagyobb licit:* Azonnal visszakapja a licitálásoz felhasznált hatalomjelzőit.

Gyülekező a Tejfolynál (Massing on the Milkwater)

A vadak győzelme: *Legkisebb licit:* Ha legalább 2 házkártya van a kezében, eldobja azt vagy azokat, amelyeknek legnagyobb a harci ereje. *Mindenki más:* Ha legalább 2 házkártya van a kezében, kiválaszt és eldob közülük egyet.

Az Őrség győzelme: *Legnagyobb licit:* Összes dobott házkártyáját visszaveszi a kezébe.

Varjúvadászok (Crow Killers)

A vadak győzelme: *Legkisebb licit:* Minden lovagjából gyalogos lesz. Amelyik lovag nem cserélhető ki gyalogosra, az elpusztul. *Mindenki más:* 2 lovagjából gyalogos lesz; amelyik lovag ezek közül nem cserélhető ki gyalogosra, elpusztul.

Az Őrség győzelme: *Legnagyobb licit:* Azonnal előléptetheti 1 vagy 2 gyalogosát lovaggá (ha a készletében van ennyi lovag).

Zörgővért fosztogatói (Rattleshirt's Raiders)

A vadak győzelme: *Legkisebb licit:* Utánpótlása 2-vel csökken (de legfeljebb 0-ra). *Mindenki más:* Utánpótlása 1-gyel csökken (de legfeljebb 0-ra). *Utána ellenőrizni kell a seregek számát és méretét.*

Az Őrség győzelme: *Legnagyobb licit:* Utánpótlása 1-gyel megnő (de legfeljebb 6-ra).

A horda megindul (the Horde Descends)

A vadak győzelme: *Legkisebb licit:* Egy váránál vagy városánál elpusztítja 2 egységét; ha erre nem képes, bárhol elpusztítja összesen 2 egységét.

Mindenki más: Elpusztítja 1 tetszőleges egységét.

Az Őrség győzelme: *Legnagyobb licit:* Azonnal toborozhat (a toborzási szabályok betartásával) egy váránál vagy városánál.

Megelőző portya (Preemptive Raid)

A vadak győzelme: *Legkisebb licit:* Választ, hogy **a)** vagy elpusztítja 2 tetszőleges egységét, **b)** vagy 2 pozícióval hátrébb kerül azon a befolyási területen, ahol a legelőrébb van. *Mindenki más:* Nem történik semmi.

Az Őrség győzelme: *Legnagyobb licit:* A vadak azonnal újra támadnak, most 6-os erővel. Ez a játékos nem vesz részt a licitben, és sem a büntetés, sem a jutalom nem érinti.

Mamutklovasok (Mammoth Riders)

A vadak győzelme: *Legkisebb licit:* Elpusztítja 3 tetszőleges egységét.

Mindenki más: Elpusztítja 2 tetszőleges egységét.

Az Őrség győzelme: *Legnagyobb licit:* Dobott házkártyái közül egyet visszavehet a kezébe.

Paravánok

A parancsok

1) Portyázás: Vedd le ezt a jelzőt, valamint egy szomszédos tartományról egy ellenfeled portyázás-, támogatás- vagy hatalomszerzés-parancsát.

2) Menetelés: Vonulj be egységeiddel tetszőleges számú szomszédos tartományba - nem lépheted túl utánpótlási limitetted és legfeljebb egy csatát kezdeményezhetsz. A jelzőre nyomtatott harci erőt add hozzá harci erődhöz.

3) Hatalomszerzés: Kapsz 1 hatalomjelzőt és még annyit, ahány hatalomikon van erre a tartományra nyomtatva. Ha tengerre raksz hatalomszerzés-parancsot, azért nem kapsz semmit sem.

4) Védekezés: Ha ebben a tartományban védekezel, harci erődhöz +1 járul.

5) Támogatás: Ha szomszédos tartományban zajlik a csata, az itteni egységeid harci erejével támogathatod valamelyik csatázó felet.

Baratheon

A következő egységekkel kezdesz:

- 2 hajó a Hajózúzó-öblön (Shipbreaker Bay)
- 1 lovag és 1 gyalogos Sárkánykőn (Dragonstone)
- 1 gyalogos a Királyerdőben (Kingswood)

Pozícióid a befolyási területeken és a táblázatokon:

- 1. pozíció a *Vastrón* befolyási területén
- 5. pozíció a *hűbéresek* befolyási területén
- 4. pozíció a *királyi udvar* befolyási területén
- 2-es utánpótlás
- 1 győzelmi pontg-feljebb 6-ra).

Stark

A következő egységekkel kezdesz:

- 1 hajó a Reszkető-tengeren (Shivering Sea)
- 1 lovag és 1 gyalogos Deresen (Winterfell)
- 1 gyalogos Fehér öblön (White Harbor)

Pozícióid a befolyási területeken és a táblázatokon:

- 3. pozíció a *Vastrón* befolyási területén
- 4. pozíció a *hűbéresek* befolyási területén
- 2. pozíció a *királyi udvar* befolyási területén
- 1-es utánpótlás
- 2 győzelmi pont

Lannister

A következő egységekkel kezdesz:

- 1 hajó az Arany-szorosan (Golden Sound)
- 1 lovag és 1 gyalogos Lannister-réven (Lannisport)
- 1 gyalogos Kőszentélyen (Stoney Sept)

Pozícióid a befolyási területeken és a táblázatokon:

- 2. pozíció a *Vastrón* befolyási területén
- 6. pozíció a *hűbéresek* befolyási területén
- 1. pozíció a *királyi udvar* befolyási területén
- 2-es utánpótlás
- 1 győzelmi pont

Greyjoy

A következő egységekkel kezdesz:

- 1 hajó a Vasember-öblön (Ironman's Bay)
- 1 hajó Pyke (Pyke) kikötőjében
- 1 lovag és 1 gyalogos Pykon (Pyke)
- 1 gyalogos Zavaros-réven (Greywater Watch)

Pozícióid a befolyási területeken és a táblázatokon:

- 5. pozíció a *Vastrón* befolyási területén
- 1. pozíció a *hűbéresek* befolyási területén
- 6. pozíció a *királyi udvar* befolyási területén
- 2-es utánpótlás
- 1 győzelmi pont

Tyrell

A következő egységekkel kezdesz:

- 1 hajó a Redwyne-szoroson (Redwyne Straights)
- 1 lovag és 1 gyalogos Égikerten (Highgarden)
- 1 gyalogos a Dorni mezőkön (Dornish Marches)

Pozícióid a befolyási területeken és a táblázatokon:

- 6. pozíció a *Vastrón* befolyási területén
- 2. pozíció a *hűbéresek* befolyási területén
- 5. pozíció a *királyi udvar* befolyási területén
- 2-es utánpótlás
- 1 győzelmi pont

Martell

A következő egységekkel kezdesz:

- 1 hajó a Dorne-tengeren (Sea of Dorne)
- 1 lovag és 1 gyalogos Napföldön (Sunspear)
- 1 gyalogos Sóparton (Salt Shore)

Pozícióid a befolyási területeken és a táblázatokon:

- 4. pozíció a *Vastrón* befolyási területén
- 3. pozíció a *hűbéresek* befolyási területén
- 3. pozíció a *királyi udvar* befolyási területén
- 2-es utánpótlás
- 1 győzelmi pont